７／３１
では、気を取り直して、アロマ考えるか。ところで、私はアロマとか、ウィッチクラフトとか、こういう絵が好きなんだろう。好みが明らかにわかる。

つまりだが、アロマのサポートカードなんか、いくら考えても考え過ぎではないけど、ま、どうせ命短いから、思いつく限りやってみるか。私の人生・・・。

えーとねー。ローリエをサポートしてみよう。最弱とか言ったけど。でも低レベル最弱なのは順当なので別にいいんだよ。レベル低いと、サーチしやすいからね。このゲームは。アロマは弱いけどバランスは取れている・・・ね。弱いけど。

ローリエの効果
１．このカードが墓地に送られた時、自分は５００回復出来る。
２．回復した時発動する。一体味方をチューナーにする。この効果が使えないんだよなぁ・・・。
３．自分のライフが、相手より高い時、このカードを手札から特殊召喚出来る。

３の効果は、アドバンス召喚のコストになるので別にいい。上級モンスターを加えればいいだけの話だ。ただし、５・６まで。２の効果は、

１．このカードを手札から見せて、このカードのレベル分だけ、対象のモンスターのレベルを上昇させる。

とかあればいいと思う。レベル１チューナーとして使う場合、レベル５へのシンクロ召喚が普通なのかなぁ。レベル５のシンクロモンスターで強いのいるっけか？　知らないんだけど。でもさ、コイツ一人チューナー化して何が出来るってのさ？　だから使えないんだよなぁ。使える様にする方法がわからない。こういうカードあればいいか。

１．モンスター効果が発動した時発動出来る。墓地のこのカードを、特殊召喚する。
２．レベル４
３．植物族。

墓地にはどうにかして送っておく。芝刈り機使えばいい。え？　使えないって？　運営が悪い。

１の効果は、ベルガモットと相性いいので、それだけでいいと思う。ローリエ終わり。ちなみにローリエだけ男なんだと思うけど、実際はどうだろう。ところで、月桂樹は、ギリシャ神話では、アポロンの好きな人・・・だと言われている。名前忘れたけど。つまり女子である。だからローリエ実は女なんだよ。って話。男の娘とは言うが、女の息子ってあるのか。

さて、カナンガいってみよう。
１．５００ダウン
２．戻す。

以上。２つしか無いのな。ところで、戻すと言っても、魔法罠と、モンスターでこれだけ違うとな。

１と相性の良い効果を考えてみよう。コンバットトリックにしよう。

１．このカードを手札から見せて、味方の攻撃を、１０００上昇させる。この効果は、相手ターンにも使用出来る。一回。

2．1をしたエンドフェイズに発動する。自分は2000ダメージ受ける。
3，植物族。

万能すぎる可能性がある。何かデメリット必要かも知れない。2は、アロマデッキは、回復組み込む必要があるので、ライフ減るを、カバー出来るって話。2回2000受けたら、死んじゃうからね。つまり、2回しか使えない禁忌のカード。でも、ライフ回復入れてれば話は別である。ところで、2の効果は、何度も発動する。意味はわかるだろうか？　手札に、このカード3枚あれば、3000上昇するが、6000受けるって意味だよ。

2の戻すと丁度良い効果かんがえてみよう。

1．このカードが存在する限り、セットしたターンに、カードは発動出来ない。
2．植物
3．レベル1
4．相手はこのカードを攻撃出来ない。
5．攻守500.

とかどうだろう。こうすればいいだけの話だけど、こうしない。嘆かわしい。

さて、ベルガモットと相性良い効果考えよう。とりあえずこのカードは、出すのが大事である。

1．手札か、自分フィールドのカードを一枚破壊する。それから、カードを一枚ドローし、モンスターカードの場合、特殊召喚する。
2．1の効果で破壊したカードは、次の自分スタンバイフェイズに、墓地から特殊召喚される。モンスターの場合である。
3．植物族。
4．下級
5．攻撃0，守備1000.

2で召喚して、スタンバイフェイズに、黄金レディバグで回復して、3400になるという寸法だ。いいんじゃないのかな。植物族以外で採用する程であるかは不明だが、別に植物族以外で採用される植物族あってもいいんじゃないかと思う。多分炎王で採用されるだろう。名誉なこった。ところで、攻撃0は、アロマ回復デッキなので、回復と相性が良い・・・ダメージ受けてもまあ、平気だろうって意味にちなむ。他に召喚するカード欲しいかも知れない。

1．このカードが召喚された時発動する。デッキから墓地に、植物族モンスター一体を、送る。
2．メインフェイズに発動出来る。このカードをリリースし、墓地から植物族を一体特殊召喚する。
3．下級。

シンプルかつ強いでしょう。いいじゃないですか。はい。

1．このカードをデッキに戻し発動する。手札から、植物族を一体特殊召喚する。ところで、何処から戻すかっていうと、どっからでもいいです。フィールドでも手札でもいい。
2．1の効果を使った、エンドフェイズに発動する。デッキトップを5枚墓地に送る。
3．レベル6．ベルガモットと相性が良いって言うので。
4．攻撃2200、守備2200ぐらい。

これで強化になったんじゃないかと。カブトムシを呼べ！　カブトムシ呼べる様になったらスゴイ。

1．このカードが召喚に成功した時発動出来る。デッキから、植物族を一体特殊召喚する。
2．１の効果を使った場合発動する。このカードのレベルは2あがる。
3．１の効果で召喚された植物族は、エンドフェイズに破壊される。
4．レベル4。

エクシーズしようって意味です。別にベルガモットでやらなくてもいいかも知れない。でも植物のレベル6なんて、オーク程度しかいないじゃないか。ある程度マトモに使えるの。

7／30
ところで、リロードや、打出の小槌には、問題がある。戻したカードがまた引かさるところだ。こうした方がいい。

1．まず五枚ドローする。それから、手札を五枚まで好きなカードを選びデッキに戻す。

こうすれば、戻したいカードだけ戻せる。ウィッチクラフトに、打出採用した時にそう思った。アレ・・・ギルドマスター手札に来ると、非常に困る訳だが、ところで、打出採用するなら、サンダードラゴンあってもいいね。昔やっていた。まあ、サンダードラゴンは、ディアーナとか、神聖なる魂とか、墓地の光属性除外するカードじゃないと、あまり意味無いんだけど。だよね。ところでヴェールは、墓地から本人除外する効果持ってないよね。これ用意してみようと思う。確認。

ヴェールの本来の効果。
1．手札から見せて強化
2．相手の効果無効にして、自分の手札捨てる。

下級のウィッチクラフトの効果。
1．リリースしてヴェール出す。
2．除外してなんかする。

という訳で、下級と共通効果入れよう。進化したヴェールはこれだ！　心臓痛いので、色々しなきゃいけない。私には時間は残ってないのである。コロナの責任だ。本当に駄目だなコロナは。まあ全部神の責任なんだがな。神死ね。

進化したヴェール
1．手札から見せて強化。一回。
2．相手のモンスター効果無効にするけど、手札コスト必要。

3．リリースして、他のウィッチクラフトをデッキから出す。手札コスト必要。効果確認面倒だなぁ。
4．墓地からこのカードと、ウィッチクラフトの魔法カード一枚、合計2枚除外して、えーっと･･･手札の魔法カードを、全てデッキに戻して、好きなカードを、戻した枚数手札に加える。

4の効果は、もうヴェール使わないから、手札の魔法カード要らないって雰囲気を出している。墓地からウィッチクラフトの魔法除外するので、もうウィッチクラフト使わないって雰囲気も出す。雰囲気で勝負する。

さて、エーデルの時間だ。本来のエーデル
1．手札コストで、手札からウィッチクラフト出す。
2．このカードリリース（苦笑）して、墓地から魔法使い出す。

エーデルって何のために生きているかっていうと、私みたいに、ワクチンのせいで、寿命縮まったのかも知れない。だからすぐ死んでしまう。なんて儚いんだろう。もっと儚げなイラストでいいと思う。

儚くないエーデル。ギルマスにアレ？　アレギルドマスターって書いてあったよね。無いっけか。正式な名前なんだっけ。クラフトマスターだな。ギルドマスターじゃなくて。ギルマスと効果の順番同じにする。対応する効果の順番。
1．手札から見せて、墓地のカードを見せた枚数デッキに戻し、戻した枚数ドローする。一回。
2．手札から捨てて、墓地から魔法使い一体特殊召喚する。ギルマスはこっちの効果何度でも使用出来る風なので、この効果何度でも使用出来る。エーデルもサルベージ出来る。エーデル同士をランク5にしよう。
3．リリースして、ウィッチクラフト出す。
4．墓地からこのカードと、ウィッチクラフト魔法の、セットで2枚を除外して、手札から、モンスターを一体特殊召喚する。ただし、魔法使い族は出せない。

にする。した。ところで、ウィッチクラフト使う人は、雁積みにしているみたいだが、それではいけない。真の使い方は、他のデッキに混ぜるべきだ。と　弱いプレイヤーが言うけど、課金の度合いが少ないから仕方ないんだよ。言い訳だな。スカノヴァ使う程の知能が無いのは事実だからな。シンクロとかエクシーズの強いカード集めようと思うと、無限に金かかるからこれは出来ない。こういうカードは、たまたま入手したので勝負しないと。ところで、たまたま、エヴァリー持っているんだよね。このたまたまエヴァリーはエースになって欲しいんだよ。ところで、真にセンスの良い人は、どのカード群を集めるべきか、一瞬で見抜くのだろう。ウィッチクラフトは･･･多分弱い上に規制までかかっていて、集めるべきカード群では無い。何が弱いかって、

1．殴るしか出来ない
2．罠入れられない
3．ギルマスで手札事故起こす
4．制限かかってる。

弱い要素多すぎ。もっと増やせる。

5．在籍メンバーのうちの一人（エーデル）が、使い物にならない程弱い。
6．在籍魔法カードのうち一枚が、やはり使い物にならない。だよね。

だからやっぱ、ウィッチクラフトコラボレーションしないといけない。コラボレーションが雑魚カードだったと思うけど。当初はこう考えていた。あれ？　ウィッチクラフト墓地送りにすれば、クインテッ

ト出せるじゃん。そうではない。手札がなくなるので、ギルマスいきなり出してそれで終わりである。墓地肥やし出来ない。結局ギルマスの一本槍である。ギルマス自体は強いけどね。でもレベル８の実力かというとそうは思えない。だってツインバーストでお陀仏じゃん。雑魚カードだな。カブトムシはツインバースト除去出来るのにも関わらず。ギルマスレベル６程度の強さしか無いと思う。でも他にも弱いカードいっぱいあるけどさ。ところで、エーデルはレベル１の実力しかないと思う。なんで上級なんだ？　このカードは？　空牙の場合、レベル２二人いるよね。レベル１の二人目で良かったんじゃないのか？　エーデルは。エーデルレベル１なら使えるかも知れない。今のままでも。他の人どう評価しているんだろう。エーデルを。クラフト自体は使われる場合がある。そんなでも無いけど。でもシューティングスターより多い？　シューティングスター難しいんだけど、難しいと使う人減るけど、でも課金の度合いは、クラフトよりずっと楽だよね。ところで、サテラナイト強すぎると思ってるんだけど。アレ手札事故起きなそうな気がする。下級だけっぽいし、エクシーズのサテラナイトが無限再生するんだよね。キングになれるのかしら。事故らないって重要だけど、ブルーアイズは事故るものね。

あとなんかあったっけか。ああ、エーデルはレベル５で、クラフトマスターが、レベル８だから、多分レベル6と7が存在するんだろうけど、予想だと6弱いだろうな。エーデル並みに使えないと予想する。7は強いんだろうね。破壊とか除外とかする奴いないのかしら。マスターなのに破壊も除外も戻すも出来ないクラフトマスター。エクシーズ素材にされてるよね。クラフトマスターは。破壊も除外も戻すも出来ないから、そうするしかないという事なんだろう。でもさ、レベル８でエクシーズしたいなら、ブルーアイズ使えばいいだけなので、やっぱイラストがかわいいから使うだけなんだと思う。ただ、スタンダードデュエリストに勝てるから、勝てるよね。でもオートだと負ける。やっぱ駄目なのかも知れない。オートだと、手札どんどん捨てるんだよね。マスターは。スタンダードは、破壊とか戻すとか除外とか使わないので、単純に能力値高い、クラフトマスターなら、負ける心配が無い。でも実戦は異なる。ところで、空牙への規制が、ひどすぎた時期があったけど、ウィッチクラフトって、ドンパでポンだよね。弱っ。って言いたいけど、手札捨てれば無効化出来るのか。でも相手ターンに速攻の空牙使えるかも。でも実際使うと、手札足りないから、効果無効化出来ない気がするんだよね。あとガガガボルトってあるし。効果よくわからんけど、魔法カードには耐性皆無なんで駄目なんでしょう。恐らく。ところで、殴っているうちに、手札消費しきったクラフトマスターを、戦闘破壊した経験がある。やっぱ弱いと思う。その時自分何使ってたか忘れたけど。ちなみに今規制酷いのは、アレイスターだよね。アレイスターに何の恨みがあるんだろうね。運営は。まあ空牙よりマシだけど。アレイスターは他のカードと組み合わせる余地あるからね。あとリミット3だし。芝刈り機が禁止されてるから、以前言った様に、ちょっとだけ森羅と植物族が駄目で、おおいにライトロードが駄目で、トワイライトロード駄目だと、クインテット駄目なので駄目駄目駄目ー。なんだろう。芝刈り機なんで駄目なんだろう。禁止カードって。芝刈り機よりも、コーキュートスの方が謎だけど。何故あのカードは駄目なんだろう？　レアリティ低いからだろうか。コーキュートスより、鳥獣の方が強いと思うけどな。プルガトリオだけ制限受けてない。URだからか。多分そうだ。レアリティ配分間違えるなよっつーか、UR多すぎるんだよ。よし、ボックスのUR減らすキャンペーン始めるからな。まず、コーキュートス入ってるボックスから始める。ミニボックスとURの枚数同じでいいよ。正直。

そうだな。ダークディメンションは、アレイスターと、召喚魔術の２枚だけ、URで、残りは全部SRに格下げでいい。格下げとは語弊があるな。一般化すべきだ。それと、コーキュートスは、SRにアップさせておく。なんか規制したいみたいなので、Rだと強すぎるのかも知れない。無理やりUR作らないで、もっと吟味して欲しいつーか、URの数減らして欲しい。送っておくか運営に。

以下運営に送った文章。
メインボックスの、URの数多すぎるから、もっとSRに下げて欲しい。たとえばだが、ダークディメンションの場合、アレイスターと、召喚魔術以外に、UR要らない気がする。モーレフもSRでいい。あ

と、コーキュートスは、SRに上昇させた方がいいんでしょう？　禁止するぐらいならその方がいいだろう。無理やりUR作りすぎだと思う。たとえば、ゴットオーガスってカードがあるけど、あのカード結構強い。イベント配布カードでURで、実際使うかは別にして、強いには強い。こういうURは良いけど、ボックスのURは無理やり作りすぎなのは明らかに思える。実際、マハード使用してみると、初手でよく引かさって、そんでもって、手札から特殊召喚出来る以外に、特に強い側面も持ってないので、魔法使いデッキ組もうとしている割には、使ってない。そんなものである。マハード様は。下手したら、Rでいいかも知れない。そうでもない意見もユーザーの間にあるかも知れないけど、でも、攻撃力２５００って、ブルーアイズでぶっ飛ばせるんだよね。そんなに出すメリット無い気がするんだけどなぁ。とにかく、SRかRでいいと思うし、制限受けてるのが、アレイスターと召喚魔術だけなので、やはりアレらが、真のURにふさわしいと思う。これからは、ボックスのUR２枚に搾って欲しい。ま、やったら凄いと思うけど、一枚ぐらいUR減らしてみてもいいんじゃないの？

以上で運営へのメッセージ終わり。
あとは、ヴェール様のボックスもチェックするか。ところで、ギガントパペットのボックスは、よくわからないので放置する。最新だけど。ギガパペットと、岩石族の召喚モンスター戦ってもいいじゃない。巨人同士で。そうは思わないみたいだけど、しかし、ユーザーはどう考えているんだろう。

ウィッチーズソーサリーは、URは・・・これ悩むなぁ。悩むけど、多分、魔導法師と、ヴェール様の二人でいいんじゃないかと思う。キメララフレシアは、SRで十分では無いかと・・・強いと思うけど、闇属性で、このカード採用するかっていうと、どうなんだろう・・・。正直捕食植物の融合効果よくわからないんだよね。見てみるか。でも使ってるの一回しか見てない。セレンは、キーカードなので、SRでお願いしますって感じだ。あのカード群も正直効果よくわからないんだけど、メドゥサがSRなのに、セレンがURってどういう事だって思う。此処は怒るべきだと思う。一方ヴェールは、手札事故起こすので、別に一枚でいいんだよね。だからURでいい。課金ムダにさせようと企むべきでは無い。サンデウキンジー君が、フィールドか手札から、墓地に送りって書いてあるから、キメララフレシアは、融合魔法カードなくても出せると解釈しておく。D-HEROにこれ入れる？　入れるとする。強いんじゃないの？　いや、D-HERO別に強く無いかも知れないけど、でも、暗器よりは、魔法カードなくても使えるから、使いやすいし、除去出来るから、サンデウキンジーと、ラフレシアのコンビの方が強そうっつーか、サンデウSRで、ラフレシアもSRで、そういう収録でいいんじゃないのかな。と思える。竜騎士ブラマジガールは・・・んーっと、SRでいいと思う。理由は思いつかない。融合だからかも知れない。ドラゴン族に、このカード入れておく。融合も入れておく。でも実際は、海馬リンクス君の効果で、融合手札に入れられるけど、使ってるのみた事ない。というのは、ブラマジガールが、手札に来ている事が融合の条件となるが、海馬のスキル使えるまでは、手札事故でしかない。ブラマジガールわざわざ入れないってところだ。だからSRでいいと思う。こういう事言うのもなんだけど、ヴェールの方が見た目カッコいい気がする。んー・・・逆にこうか。海馬のデッキで使わないで、竜騎士ガイアのデッキに入れればいいのかも知れないけど、どっちにしろ、サーチ出来ないので、SRで十分である。竜騎士ガイアに劣っている気がする。サーチ出来ないからである。魔法使い族手札に加えるカードとかあってもいいかも知れない。走破するガイアの効果って、分断無視出来るから結構強いよね。アレ。分断とかどうでもいいかも知れないけど。今はなんだろう。色々ありすぎて、とりあえず、デモンズチェーンと、因果切断がヤバいのは知っている。どっちも回避出来ない。じゃあ走破ガイア弱いね。でも無いよりはマシ。竜騎士ガイアにも入らない。何処にも入らないので、URはありえないと思える。なので、ヴェールと魔導法師でいい。ちなみに私はゴールドである。ゴールドの意見である。一応ゴールドである。別に、シルバー１でいいと思っている。もう上がらない事にするので、シルバー１の意見だと思って欲しい。ところで、トーラーは、Nでいい。誰がこれ使うんだろう。これを使えば、ヒュグロの成功率が上がります。でも手札減るから駄目だ。ところで、魔導書使う気でいるけど、別に、魔導法師要らない気がするなぁ。本人が魔導書じゃないので、駄目だと思う。じゃあジュノン要らないから、正直、UR、

ヴェール様一人でいい気がする。ジュノンSRでいいね。あとはSRかRでいい。適当。セレンはSRだろうな。Rじゃなく。

結論、ウィッチーズソーサリーは、ヴェールだけでいい。URは。あとはSRかRでいい。セレンはSRじゃなきゃ駄目だ。という、シルバー１の意見。アレ回数やってれば、自然とあがるんだよね。別にゴールドだから強いって訳ではない。つまりシルバー１である。あと、暗器君の話出たので、暗器ボックス見てみるか。カナディアURで、残りはSR以下でいい。マスクチェンジSRなんだから、暗器もSRでいいべ。普通そうだろう。クルセイダーのボックス見てみるか。なんでクルセイダーかっていうと、モルドレッドがキリスト教圏で作られたからだろうか。モルドレッドだけでいいかな。多分。モルドレッド不足するけど・・・まあ・・・トリスタンいれば、当時はどうにかなったと思うので、モルド君は、一人編成が普通って事でいいんじゃないの。UR毎回一人で十分なのがわかってきた。スゴイ運営ズルしてる。毎回。せやから、ミニボックス編成が普通ですよね。今回のミニボックス見る前に、ブリザードプリンセスの効果改造する。

１．このカードが召喚された時発動する。相手のカードの効果は無効になる。この効果は、このターンのエンドフェイズまで続く。
２．メインフェイズに、このカードを手札に戻し発動する。墓地から、モンスターを二体まで、効果を無効化して、特殊召喚する。

２の効果は、毎回効果使う為の効果。ブリザードプリンセスは、ミニボックスの子。スカノヴァがいる。URスカノヴァだけでいい。なのに、以前よりURの数増えている。酷いな・・・。権力は腐敗するという。だんだんひどくなるという訳だ。腐敗しないべきである。リンクス終わって欲しいなんて思わないが、腐敗はやめて欲しい。腐敗すると終わる。心配だね。古代ローマみたいになりたいのか？　多分そうなんだろう。ま、でも、ゲルマン人みたいな強豪出ないんだろうけど。日本だから。まあでもさ、実はさ、ミニボックスの場合、SR一枚しか無いから、URとレアリティ同じなんだよね。なんだろうコレ・・・。ミニボックスのSR増やせってところだな。そして、ノーマル減らす。ところで、ユーザーには・・・日本人が多いのは、当たり前だとして、中国人多い気がするんだよね。多分中国と日本が最も多くて、あとはほとんど居ないんだろう。つまりだけど、世界競争を考えた場合の話している。でも元々中国と日本でしか売れないのであれば、中国人が似たスマフォゲーム作って、そっちにユーザーが流れると打撃あるよね。という話。でも私は似たゲーム、これしか知らないんだよ。デュエルマスターズ全然知らないし。そもそもアレは、アプリがあるのかどうかすら不明だ。ところで、運営は明らかに調子乗っているが、売れ行きは順調なんだろうか？　もし減退しているのなら、腐った売り方やめてみるべきだ。現場はそう言ってないって？　でもさ、売り方汚いのも駄目だと思うよ。労働者の権利も大事だけど、消費者の権利も大事なんだよ。

あと特に話題無いな。使えるカード限定されているから、そんなに話広がらない。

―――

何故ウィッチクラフトのエーデル弱いか説明する。下級モンスターだったとしても、使う気失せる効果だからである。上級なんだから、ギルドマスターぐらい強くてもいいのにさ。一切議論してないけど、誰もエーデル使ってるの見た事ない。紙のカードの責任である。多分。ウィッチクラフトいつ用意されたかによるけど、リンクスの収益率って、紙のカードと違って、材料費用使わないから、収益率高いはずだけどなぁ。みんな金使っているっぽいし。金使わないと、ボックスカード全然手に入らないんだよね。マジで。ジェム足りないのは以前から明らかなんだけどさ。だからエーデル

最弱のはずなんだけどな。エーデルレベル2でいいよ。というか、ウィッチクラフト、手札から召喚出来る魔法カード持っているのに、エーデルの手札から仲間召喚する効果存在する意味自体無いんじゃないの。と思う。イラストがただ可愛いだけ。絵は重要でも、効果弱いと出番なくなるので、絵がもったいない。

運営へのメッセージ。
「チョウレン」が入手不能になってますが、大幅データー節約とか、そういう理由で無いのであれば、入手可能にしておくべきだと思います。チョウレンだけじゃなく、他のカードもそうですが、ただ、容量節約なら、チョウレンはまずまず使えるカードなので、消されるべき項目では無い気がするけど。全く使えないカードに比べれば、攻撃１８００あって、罠封じれるので使える気がするけどなぁ。ヒュグロの成功率高まるし。魔導書弱いですけどね。魔導書強化する予定で、魔導書の新しいボックス収録になるとかだったら、別にチケット入手じゃなくてもいいです。ただ、一見容量節約とは関係なく思ったので、疑問に思いました。

以下ブログ用。
で、ウィッチクラフトのレベル２多分どこかに存在しているはずなんだよね。リンクスにまだいないだけで。そういや空牙のメンバーまだ2名足りてない。２名だと思うけど。エーデルどうにか強くなんないかと思う。エーデルの為のサポートカード必要だな。ウィッチクラフトなんとかって魔法カード。どうするか？　手札から出すのと、墓地から出すのは既にあって、エーデルの正しい効果が多分、

1. 手札からウィッチクラフトを出せる。メインフェイズに使える速攻効果だと思う。でも魔法カードが手札に無いと使えない。エーデルは出せない。
2. このエーデルをリリースして、墓地から魔法使いを一体出す。起動効果。エーデルは出せない。

エーデル本人を改善しなきゃいけないのは明らかだけど、ダウンはするけど、ラヴァゴーレムみたいに、ダウンはするけど、上昇は多分しないので、エーデル様用のサポートカード作らなきゃいけない。他のウィッチクラフトはそのままで、エーデルだけ強くなる効果考えられれば、コナミの社員になれるかも知れない。名前とか、レベル5とか限定しない効果で。で、手札と墓地からは、召喚する効果あるので、こうなったら、墓地送りが容易で、墓地から蘇生可能で、おまけに強い、魔法使いを用意するしかない。エーデルへの文句として、上級なので、召喚が難しいのに、本人墓地送らなきゃ、効果使えないって一体どういう事だよってところだ。エーデル＝矛盾とか、ムダな努力とか、そういう意味の言葉として使用出来るぞ。なんか墓地送り容易な、強い魔法使いいたっけか。

1. このカードは、通常召喚出来ない。墓地からの特殊召喚のみ可能。
2. このカードが召喚に成功した時発動出来る。墓地または手札またはデッキまたはエクストラデッキから、このカードと同じレベルのモンスター一体を、召喚条件を無視して特殊召喚出来る。
3. 魔法使い族。
4. 手札のこのカードを墓地に送って発動する。このターン自分は、通常召喚を2回出来る。
5. レベル8
6. モンスター効果が発動する度発動する。墓地の魔法カードを一枚手札に加える。

この効果なら、エーデルのサポートカードやる事が出来る。4の効果はエーデルをアドバンス召喚する為の効果である。それから、この謎の魔法使いをエーデルで出す。エーデルはウィッチクラフト以外のデッキで採用される事になると思う。これでいい。レベル8にして、ギルマスとエクシーズしやすくしておこう。6は、ギルマス強める為の効果。攻守は適当でいい。

で、どうでしょうか。他には、墓地に魔法使い送り込むカードあってもいい。愚かな埋葬存在するので、別に墓地に魔法使い一枚送って、一枚ドローするぐらいのカードあってもいいはずである。

1. 通常魔法
2. デッキから、魔法使い族一体を墓地に送って発動する。手札からモンスターを一体特殊召喚する。このターン自分はバトルフェイズを行えない。

2の効果は、エーデル出す為の効果。バトルフェイズ行えないぐらいないと、エーデル以外にも役立ってしまうので、バトルフェイズ行えない事にしよう。エーデルで攻撃するプレイヤーなんか存在するはずないので、何の支障も無い。ただしファイザーワクチンは、重大な支障を心臓にもたらす。もう戻れない。こうやって身体が腐って死んでいくという事だ。To Believe is deceive, Bodys crushed to dust。と、若いうちから予言している人がいる。ファイザーワクチン信じた結果がこれだ。心臓弱い人だ。もう絶叫に乗れないどころか、常に心臓痛い。

これから事あるごとに、エーデルの為のサポカーを考えようか。アロマのサポートカード考えるイベントも行うか。でもアロマ使ってないけどね。植物族弱すぎ。

1. このカードが墓地に存在する限り、自分はエンドフェイズごとに、300ポイントライフを回復する。
2. 植物族。
3. 植物に関しては、知識ある方では、本来あったので、何か実際の植物をモデルにしてみたい。マリーゴールドでいいんじゃないかな。
4. レベル6。ベルガモットとエクシーズ行いたいところである。
5. 手札からこのカードを相手に見せる。それから、フィールドの植物族一体を破壊し、魔法カード一枚を、デッキから手札に加える。この効果は、1ターンに一度使える。
6. モンスターゾーンでの効果、このカードと戦闘を行ったモンスターは、ダメージ計算後、手札に戻る。

サポートカードになるかどうか不明であるが、森羅がかなり強い部類に入るとおもうんだよね。リンクスは、酷いので、リンクスが酷いだけで、紙のゲームがひどくなければ、コナミが酷いとは言い難い。芝刈りが禁止されてしまった。芝刈り禁止すると、森羅が弱まる。あれ？　森羅弱まるよね。というのは、魔導雑貨3枚と、芝刈り三枚入れて、あと、ローズラバー入れて、キノコと目が丸い葉っぱ仮面入れて、まず芝刈り使って、ローズラバー落としてから、オーク特殊召喚して、3枚めくって、キノコと葉っぱ仮面の効果使って、相手の場のカード破壊してからダイレクトアタックすれば、1回だけは攻撃出来る。でもね、カブトムシ君いるよね。カブトムシ君別にいてもいいんだけどさ、オーク破壊されちゃうよね。別にいいんだけど。先行の場合は、魔導雑貨伏せておく。完璧じゃなか。ゴールドランクまでは行けるんじゃないの。そういう経緯で、多分植物族では、本来最も強いカードなのに、芝刈り除去されたから、重大な被害を受けていると思う。重大とか大げさに言っているだけだけどね。というのは、森羅の中で、めくって使う効果で強いの、キノコと、葉っぱ仮面しかいないから、30枚編成にすると、キノコ仮面の密度下がるので、勝率下がるかも知れない。というか、一番強い竜騎士ガイアも、相手ターンに破壊するよね。別にいいんだけど。アレ、禁じられたカードあると強いみたいだね。もう見ないけど。食虫植物って、キメララフレシアは強いみたいだけど、食虫植物と、闇属性で構成するから、植物族デッキじゃなくなるので、アロマと関係ない。ジャスミンが植物族と関係ある効果がある。

ジャスミン→通常召喚回数を増やす。
ベルガモット→貫通付与

マジョラム→植物族が戦闘破壊された時効果使う。手札から。
ローズマリー→相手のクリボーを封じさせる。あとリバース効果も。
ローリエ→？？　こいつマジでいらないな。可哀想だけど。アドバンス召喚のコストか。でもベルガモットすら出せない状況で、アドバンス召喚なんか増やせるのだろうか。ベルガモットよりも、オーク出したいのか。オーク出せるか。というのは、めくってライフ回復効果の森羅とかいれば、先行で、魔導雑貨伏せてから、ローリエの効果使って、返しのターンでオークアドバンス召喚出来る。ベルガモット、攻撃上がっても、3400しかないので、ワンキル出来ないから、ダイレクトアタックするなら、オークのほうがむしろマシ。オークとか、ベルガモットは、6花とエクシーズしたくなるカードである。6は、カブトムシ君なんだろうね。でもアレ先行で出さないと意味無い割に、そうでもないか。でも、ブルーアイズ戦闘破壊出来ないけど、でも、霊龍戦闘破壊出来るからいいのかな。まあいいや。でも植物族関係ないよね。コイツ。回復すると言えば、スカーレッドノヴァが、やたら回復するけど、スカーレッドノヴァにこのカード入れる訳無い。やっぱローリエ可哀想なカードだな。アロマの場合、最低レベルのこのカードが最弱なのかー。って感じだな。ウィッチクラフトだと、エーデルなのに。
カナンガ→コイツも植物族関係無い気がする。整理してみよう
１．500ダウン。上の時。
２．戻す。回復時。
３．3の効果無いはずである。つまり、植物族関係ない。ところで、スカノヴァって、効果破壊できたっけ。あのカード効果破壊出来ないと対処出来ないんだけど、多分。カブトムシでも勝てなくなる。自分で使う気はない。あの効果難しいんだよね。そして入手も難しい。頑張る訳がない。なんか、シューティングスターやろうとして、意味不明で出来ない事に気づいた。でもある時期みんなやっていた。なんでアレが理解出来るのか謎だ。スカノヴァも、シューティングスター程じゃないけど難しそうに一見思える。エクシーズ簡単でいいよね。

つまりだが、ジャスミンに焦点当ててみよう。アロマガーデニングとジャスミン引く。そして、アドバンス召喚する。そんなカード考えよう。こういう観点からも、ジャスミンの方が、ローリエよりマシ。ローリエのチューナーにする効果って意味あるの？　使っている人みた事ある気がするけど。でも、アンゼリカいるのに、何故ローリエのチューナー化あるんだろう？　レベル変化させる方がマシである。ジャスミンは１回ドローして、コストになって果てる為のカードなんだろう。多分。で、アロマガーデニングが残っても邪魔だから、こういう効果でいいかも知れない。

1．フィールドのカード一枚を墓地に送って発動する。相手のカード一枚を、手札に戻す。この効果は相手ターンでも使用出来る。戻す効果にしとけばとりあえず強い。この効果は何度でも使用出来る。
2．レベル5か6。どっちでもいい。でも、ベルガモットと組み合わせるべきか、マジョラムと組み合わせるべきかは考えた方がいいかも知れない。そのレベルによる。4の効果作ったので、
3．植物、何のカードかは不明である。植物いくらでもあるからね。燭台大コンニャクを、アロマで出したいとおもっていた事あるから、ディスアロマージとか作って、アロマオイルにならなくて、臭気が強い植物で構成していいかも知れない。イビリチュアみたいな感じだな。トワイライトロードみたいでもあるけど。そういうジャンル他にあるっけか。あるね。
・トワイライトロード
・イビリチュア
・サテラナイト？　テラナイトってありそう。
・魔聖騎士。一人しかいないけどね。
・他になんかあったっけか。V-HEROとかは、３種に分かれているので違う。もし、E-HEROと、D-HEROがなくて、DE-HEROがあれば、DE-HEROも、E-HEROのサポートカード受けられるのに。実際は、D-HEROだけど。名前のこだわりが足りなかった結果だと思う。D-HEROは、テレ東出身だと認識している。イビリチュアはどうなんだろう。

・意味的には、イビリチュアと同じ名前当てて、イビアロマにしたいけど、響きがよろしくない。ディスアロマの方が響きが良い。でも臭うから、意味的には間違っている。ところで、ハタケニラって植物あるんだけど、名前ニラの癖に、臭気がなくて、花がキレイという雑草である。ニラは臭気で有名である。
・サブテラーマリス。この場合接頭辞じゃなくて、修飾語になっている。ディスアロマと、アロマリスでいいのかな。でも、サブテラーマリスのパクリになるので駄目だ。これじゃコナミに就職出来ない。このネーミングセンスの悪さを改善したら就職出来るかも知れない。()仮にしておこう。アロマリスで、ラフレシアとか、燭台大コンニャク出して、ディスアロマで、ハタケニラ出す。臭いそうなのに臭わない植物を、ディスアロマにする。ハタケニラぐらいしか無いね。魔聖騎士みたいだな。植物の候補は出した。今、刑務所に幽閉されているから、植物を考えられない状況なんだよね。外に出ないと。
4. このカードが戦闘破壊された時発動する。互いの墓地のカードをすべて手札に戻す。効果を優先して考えたい。ジャスミンのサポカーはこれでいいかも知れない。とりあえず。他にもっといいのあるかも知れないけど。

では、ベルガモット。貫通効果付与されて嬉しいカードにしよう。
1. このカードは召喚されると、守備表示になる。
2. このカードは、守備表示のまま攻撃出来る。
3. 相手に戦闘ダメージを与えた時発動する。次の自分ターンエンドフェイズまで、相手のカード効果は無効となる。ところで、これでツインバーストに攻撃すると、どっちの効果が先に適用されるんだろうね。
4. レベル6、植物。
5. このカードは超重武者と同じで、守備力を、攻撃の値として適用する。ただし、守備表示の場合のみ。
6. 0／2600

えーっと、分断対策です。並びますからね。一回ダメージ与えると、そのまま勝てるというカード。相手守備にするカードは、既にローズマリー存在するので、ローズマリーをどうにか使いこなす。もし、相手が守備なら、ツインバーストにすら、戦闘ダメージが入る。という事でよろしく。攻撃2600ラインとはそういう意味だ。ローズマリーのサポートカードにもなったと思う。ローズマリーとベルガモットと、このカード並べて使う。

あとは、マジョラムだな。マジョラムのはいたっけか。

マジョラムサポカー→戻す人。
ローズマリー→鳥獣に似ている人。
ベルガモット→鳥獣に似ている人。
ジャスミン→戻す人。
アロマそのもの→アロマガーデンサーチ出来る、マリーゴールドの人。アロマガーデン以外もサーチ出来るけど、したいならすればいいが、アロマは比較的容易に墓地から蘇生出来るので、植物族破壊してしまう効果と相性いいと思う。

植物族不遇すぎるのは明らかである。なんで、食虫植物、闇属性のサポカーになってんだよ。この裏切り者め！　桐生だったらそう言っている。

あともう一個、回復カード考えよう。

1．このカードを手札から見せ、自分は、1000ライフを回復する。この効果は、メインフェイズに使用出来る。見せたカードは、エンドフェイズまで公開される。
2．植物族。
3．このカードが墓地にある場合、自分スタンバイフェイズ時に使用出来る。手札かフィールドから、植物族を一体墓地に送って、このカードを手札に戻す。この効果は、1ターンに一度しか使用出来ない。
4．バナナでいいんじゃないの？　美味しいので、ライフ1000ぐらい回復できそう。バナナのデザインは、花と草本でお願いします。人間型にすべきかは疑問だな。擬人化っておもしろいと思うけどね。リンゴだと、500しか回復できないと思う。でも、回復量500だと、足りないんだよね。黄金レディバグはマジで足りない。ところで、バナナは知恵の果実説があるそうですよ。擬人化した場合、バナナなので、髪の毛黄色いとかはいただけない。花の色でいいでしょうね。バナナの花の色はいろいろあります。どれにすべきか迷うところだ。ピンク色～紫色～赤色あたりの色が多いかも知れない。アロマの場合、花色になっているので、アロマみたいに、花色で、髪の毛の色決めていいと思う。

7／29
レッドアイズのデーモンいるけど、アレの効果、守備が自分の攻撃未満の相手破壊って効果だから、ブルーアイズ破壊出来ないんだよね。守備2500は破壊出来ない。レッドアイズのデーモンは、デュアルである。効果差し替えて、
1．デュアル
2．守備がこのカードの攻撃の数値以下の、相手モンスターをすべて破壊する。裏側表示のカードには適用しない。

に　したい。した。あと、魔導書で、墓地から魔導書一枚回収するカード欲しい。なんか無いのかしらね。調べてみるか。リンクスには存在しない。トーラーの書弱いんだけど、なんでURなんだろう。トーラー強くするか。

トーラー
1．フィールドの魔法使い族一体を選択し、その攻撃を1000上昇させる。そして、効果は無効化される。
2．このカードが墓地に存在する場合、このカードをゲームから除外し、相手の効果を、そのターンのエンドフェイズまで無効化する。この効果は相手ターンにも使用出来る。ただし、メインフェイズにしか使用出来ない。
3．速攻魔法。

アルマ
1．除外されている魔導書を、全て墓地に戻し発動する。一枚ドローする。
2．速攻魔法

クレッソン
1．墓地に魔導書が無い場合に使用出来る。デッキから、別名の魔導書を、一枚ずつ、五枚選ぶ。裏側表示にして、相手が一枚選択する。そのカードを自分は手札に加え、残りのカードはすべて墓地に送る。

エトワール
1．魔導書が発動する度に、このカードに魔力カウンターを置く。

2. 自分のゾーンの、魔法使い族は、このカードに置かれた魔力カウンターの数×100、攻守が上昇する。
3. このカードがフィールドから離れた時発動する。このカードに置かれた魔力カウンターと同じ枚数のフィールド上のカードを、自分が選んで破壊し、破壊した枚数と同じ枚数自分はドローする。
4. 永続魔法

ソレイン
1. 自分の墓地に、魔導書が五種類以上存在する場合のみ使用出来る。墓地の魔導書をすべてデッキに戻し、魔導書を引き当てるまで、カードをドローし続ける。相手に確認しなきゃいけないね。

ゲーテ
1. 墓地の魔導書が無い場合、このカードを墓地へ送る。
2. 墓地の魔導書が1枚の場合、フィールドのモンスター一体を、裏側守備表示か、もしくは、表側攻撃表示にする。
3. 墓地の魔導書が2枚の場合、フィールドのカード一枚選んで、持ち主の手札に戻す。
4. 墓地の魔導書が3枚以上の場合、フィールドのカード一枚を選んで除外する。そして、自分の墓地の魔導書を3枚選んで除外する。

フォルス
1. このカードは、本人のレベルを、1にする事で、手札から特殊召喚出来る。
2. 墓地の魔導書を、デッキに戻し発動する。このカードのレベルを1上昇させる。この効果は何度でも使用出来る。
3. このカードの攻守は、レベル×400ポイントとなる。

魔導書のフィールド魔法
1. 自分スタンバイフェイズに発動する。墓地の魔導書を、一枚デッキに戻し、自分は一枚ドローする。
2. 自分が、魔導書を発動する度に、このカードに一個魔力カウンターを置く。
3. このカードに置かれている、魔力カウンターの数×100ポイント、自分のモンスターの攻撃は上昇する。
4. 1ターンに一度、手札かフィールドから、魔導カードを一枚墓地に送り、デッキから、魔導モンスター一体を、特殊召喚出来る。この効果で召喚されたモンスターは、エンドフェイズにデッキに戻る。
5. このカードが破壊される場合、このカードの魔力カウンターを一個取り除き、破壊されない。

ところで、魔導モンスターって言ったが、魔導ギガサイバーも、魔導モンスターに含まれる。

テンペル
1. このカードが召喚された時発動出来る。デッキから、魔導書を一枚手札に加える。
2. 魔導書を発動した場合、次の自分のスタンバイフェイズに発動する。デッキから、レベル5以上の魔法使い族を、一体特殊召喚する。

マッド
1. このカードが召喚された時発動する。墓地に魔導書を一枚デッキから送る。
2. 自分の墓地に、魔導書が、3枚以上ある場合に使用出来る。墓地から魔導書を一枚手札に加える。この効果は1ターンに一度使用出来る。

3．魔導書を自分が発動した時、使用出来る、その効果を無効にし、このカードをリリースし、デッキか手札から、レベル5以上の、魔法使い族を、召喚条件を無視して特殊召喚する。ただし、この効果で召喚されたモンスターの効果は無効化される。

魔導騎士。名前忘れた。
1．手札から、魔導書を一枚墓地に送って発動する。墓地から一枚魔導書を手札に加える。この効果は1ターンに一度のみ使用出来る。
2．このカードをフィールドから、他の魔導カード一枚を、手札か、フィールドから、墓地に送って発動する。墓地か手札から、レベル5以上の、魔導モンスターを、一体特殊召喚する。

バテル
1．召喚、リバースした時発動する。デッキから、魔導書を一枚手札に加える。
2．このカードは、1ターンに一度、裏側守備表示に出来る。

やっぱ魔導書弄くり回すの面白い。魔導書面白いんだよね。弱いけど。弱いからゲーテの制限解いて欲しいんだけど。

セフェル
1．手札から、他の魔導書を一枚相手に見せて発動出来る。墓地の魔導書一枚を選択し、その効果と同じ効果を適用する。

さて、暇なので、5Dsの改造でもしようかと思う。遊星出す。この遊星は、メテオブラックドラゴンを使いまくるデッキにする。でも名前は遊星。さて、遊星は捕まっていた。よく捕まる遊星である。メガネの人は説明した「簡単に言えば、インフィニティは、色々つなげる装置だ。」遊星「色々って何さ。」メガネ「細かい詮索をするな。細かい詮索をすると、シェリーの父親みたいになるぞ。」シェリー「それはつまり、どういうふうになるんだ？」メガネ「細かい詮索をするなっていってんだろう！」彼は、デスクを叩いた。遊星「心臓止まるぞ。落ち着け。」さて、遊星たちは、未知の惑星に旅立った。メガネは言った「では、良い人生を。」スペースシャトルは発射された。極神は、アニメ出身だったんだね。の人々は、過去変更の影響を受けなかった。プラシド何したいんだろう。遊星とデュエルしたかったみたいだな。多分。大舞台でデュエルしたかったんでしょうね。遊星がバイク直している一方で、ジャックはデュエルしていた。極星の名前がよくわからないが、この場合でもジャックは、メテオブラック使う事にするので、手札に、メテオドラゴン、レッドアイズ、融合を仕込んでおり、それを融合させて出したとしておく。対戦相手は、まず、極星の、ヤギを出した。ヤギだよねアレ。ヤギレベルいくつだっけか。まあいいや、レベル4だとしておく。このルールでは、同時出しルールにする、交互ターンではない。つまり、対戦相手は、ヤギを出して、ジャックは、メテオブラック出した。メテオブラックで名前合ってるよな？　あとで確認しよう。戦闘になったので、ヤギのプレイヤーは、2300ダメージを受けた、ヤギの攻撃力は、1200である。対戦相手は言った「攻撃力3500って、高い様に一見思えるけど、戦闘ダメージの実値で考えると、2回攻撃しなきゃいけないから、そんな大層なものでもない。」ジャック「メテオブラック使わなきゃいけないのは不本意だ。こんなカード大したカードではない。侮るな。」誰が彼にメテオブラック使わせているかというと、やはり私でしょうね。ヤギは破壊されると、トークンを二体出した。そのあと、彼は、レベル4のチューナーを出して、レベル10のシンクロを行い、極神のロキを出した。なんか、ゲームとカードデザイン違う気がするんだけど、ロキが出た。でもロキって攻撃力、3500に届かなかった気がするけど。なので負けたと思われる。ゲームでのカード効果知らない。終わり。

フュージョンリペアプラントの効果改造しておこう。
1．フィールド魔法
2．フィールド魔法なので、相手にも適用される。

３．手札捨てなくても、融合を回収出来る。1ターンに一度。
４．融合したエンドフェイズに、融合素材を、２枚まで回収する。

メテオブラックデッキには、これを一枚入れておく。

フュージョンリペア１
融合１
マシン王３
メテオドラゴン３
レッドアイズ３
以上。メテオブラック出すだけのデッキ。デッキ枚数少ないので多分事故らない。

７／２８
ファイザーのワクチンで、心臓に炎症が起こった。寿命縮まった。やらなきゃよかった。コロナのほうがマシである。心臓停止するよりは。

ところで、エーデルの効果が弱いので強める。ところで、下級のウィッチクラフトの効果はそのままにするので、一旦書き出す。

星１の人＝ジェニー。
1．コスト2でデッキからウィッチクラフトを出す。
2．コスト2で、墓地からウィッチクラフト魔法を使用する。→改定→墓地から本人及び、何かの魔法カードを除外して発動する。この効果は除外した魔法カードと同じ効果になる。この効果は相手ターンでも使用出来る。

星３の人＝ピットレ
１．同上。
２．本人を除外してから、ドローして、ウィッチクラフトのカードがなければ、手札すべて除外。→改定→本人を除外し、５枚ドローする。それから、手札から、モンスターカードをすべて除外する。

星４＝シュミッタ
１．同上
２．本人を除外して、ウィッチクラフトを一枚墓地送りにする。

寿命減ったので、大胆に行動したいところではある。早く何かしないと即死する。で、本題はエーデルである。

元のエーデルちゃん
１．手札からエーデル以外のウィッチクラフトを出す。コストは魔法カード。→改定→コストは魔法カード、デッキから、ウィッチクラフトを一体特殊召喚する。
２．このカードをリリースし、墓地からエーデル以外の魔法使い族を出す。→改定→ライフを１０００払い、このカードを手札から特殊召喚する。
３．新しい効果、墓地のこのカードを除外する。除外されているカードを、３枚までデッキに戻す。

ギルドマスター。
１．見せて強化。→改定→捨てて無効化。

2．捨てて無効化。→改定→見せて強化。
3．新しい効果：このカードを手札からデッキに戻し、魔法カードを一枚手札に加える。
4．新しい効果：墓地のこのカードを除外する。墓地の魔法カード一枚を手札に加える。

あと、ウルトラアスリートのバッターを改造しよう。
1．このカードが攻撃宣言した時、相手はダメージ計算後まで、カードの効果を発動出来ない。これは多分そのまま。
2．このカードは手札から特殊召喚出来る。ただし、相手フィールドに、モンスターが存在する場合のみ。
3．他のウルトラアスリートを戻して、本人を出す効果。多分元の通り。

7／27
墓守の召喚師
こうする。
1．このカードが召喚された時発動する。デッキから、墓守カードを一枚手札に加える。

魔導書のフォルス
1．デッキに魔導書カードを一枚戻して、攻撃を1000上昇させ、レベルを1上げる。墓地から。

ヒュグロの魔導書
1．魔法使い族一体の攻守を、2000ポイント上昇させる。ターンエンドまで。
2．速攻魔法。
3．このカードの効果を受けたモンスターが、相手に戦闘ダメージを与えた場合、自分は、魔導書を一枚デッキから手札に加えるか、セットする。
4．貫通効果付与。
5．1ターンに一回だけ使用出来る。

闇の訪れ
1．速攻魔法。
2．手札を一枚捨て、フィールドのカード一枚を、裏側表示にする。

--7／23／2021

さあ、アロマもう使ってないけど、考えてみた。以前の議論だと、というか、アロマの回復力低すぎなんだよ。なんで連発出来ないのか謎である。以前の議論だと、植物としての親類度が、

ベルガモット
ローズマリー
マジョラム

で　近いので、この3人はセットで使おうって話になっていたけど、それはどうだかわからないが、こうする。

・マジョラム→植物族が破壊された時に、手札から特殊召喚出来て、ライフを1000回復する。これそのままだけど、戦闘破壊じゃなくても良くする。
2．墓地除外効果
3．アロマ　魔法罠を一枚、墓地から手札に加える。

・ローズマリー→植物族が除外された時、その除外された植物族を、墓地に戻し発動する。このカードを手札から特殊召喚し、ライフを500回復する。
2. フィールドのすべてのモンスターは、表側守備になる。
3. このモンスターと戦闘を行うモンスターは、手札に戻る。その時このカードも手札に戻る。

・ベルガモット→自分がダメージを受けた時発動出来る。手札からこのカードを特殊召喚し、ライフを1500回復する。
2. 敵の守備は0になる。
3. 貫通効果付与。すべての味方に対し。

ついでに、ローリエとカナンガも考えてみよう。

ローリエ
1. このカードを破壊して発動する。フィールドか手札から。デッキから、アロマ魔法罠一枚手札に加える。
2. ライフが回復した時発動する。このカードを墓地から特殊召喚する。
3. 味方の攻守が、1000上昇する。

チューナー効果要らないよね。だってアンゼリカいるじゃん。ローリエの原作可哀想。ところで、ローリエの効果でローリエ破壊すると、手札からマジョラム特殊召喚出来る仕様になってしまった。かっこいいでしょ。

カナンガ
1. ライフを500支払って発動する。自分フィールドのモンスター1枚のレベルを、1つ上げる。この効果は何度でも使える。エクシーズ用に使う。シンクロでもいいや。
2. 回復した時発動する。相手の魔法罠一枚を、次のターンのエンドフェイズまで、除外する。
3. 戦闘ダメージ、効果ダメージが無効になる。自分に対し。これ元々マジョラムの効果だったな。

ゲームより書いている方が楽しい。改造って楽しいな。ゲームは、運営が使えるカードプールに。ジェム配布しない事で、制限かけているので、楽しくない。でも、やるしかない。理由は明白である。かんたんに言えば、他にやる事が無いからである。いかなる理由であれ、他にやる事が無いのであれば、この、おもしろさを、拝金主義で減退させている、勿体ないゲームを、やるしかない。